ABSTRAK

Skripsi dengan judul "Pengaruh Negatif *Game Online* terhadap Konsentrasi dan Prestasi Belajar Peserta Didik MI Hidayatul Mubtadi'in Sukorame Gandusari Trenggalek" ini ditulis oleh **Emi Tarif Triwahyuni, NIM 17205153194.** Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK), Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Tulungagung, 2019, yang dibimbing **Dr. H. Mochamad Arif Faizin, M.Ag. NIP. 197608272005011055**

Kata kunci: *Game Online*, Konsentrasi belajar, Prestasi Belajar

Penelitian ini dilatar belakangi oleh perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat. Berbagai kemajuan teknologi dapat kita peroleh dengan mudah, salah satunya permainan *game online* yang merupakan alat permainan yang saat ini sebagai media hiburan. Bagi pelajar yang sering memainkan *game online* tentunya akan menyebabkan anak menjadi katagihan. Ketagihannya memainkan *game online* tentunya akan berdampak baginya, diantaranya pada konsentrasi dan prestasi belajar siswa. Karena konsentrasi dan prestasi belajar keduanya sama-sama dipengaruh negatifi oleh faktor intrinsik maupun ekstrinsik dan *game online* merupakan salah satu faktor ekstrinsik terhadap konsentrasi dan prestasi belajar.

Rumusan masalah dalam penelitian skripsi ini adalah (1) Adakah pengaruh negatif *game online* terhadap konsentrasi belajar peserta didik MI Hidayatul Mubtadi'in Sukorame Gandusari Trenggalek? (2) Adakah pengaruh negatif *game online* terhadap prestasi belajar peserta didik MI Hidayatul Mubtadi'in Sukorame Gandusari Trenggalek? (3) Adakah pengaruh negatif *game online* terhadap konsentrasi dan prestasi belajar peserta didik MI Hidayatul Mubtadi'in Sukorame Gandusari Trenggalek? Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui pengaruh negatif *game online* terhadap konsentrasi belajar peserta didik MI Hidayatul Mubtadi'in Sukorame Gandusari Trenggalek (2) Untuk mengetahui pengaruh negatif *game online* terhadap prestasi belajar peserta didik MI Hidayatul Mubtadi'in Sukorame Gandusari Trenggalek (3) Untuk mengetahui pengaruh negatif *game online* terhadap konsentrasi dan prestasi belajar peserta didik MI Hidayatul Mubtadi'in Sukorame Gandusari Trenggalek.

Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif korelasi. populasinya seluruh peserta didik MI Hidayatul Mubtadi'in Sukorame Gandusari Trenggalek, sampel populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V dan VI yang berjumlah 30 orang. Teknik Samplingnya menggunakan *Nonprobabiliti Sampling* jenis *sampling purposive.* Variabel penelitiannya adalah *independent variabel* dan *dependent variabel*, teknik dan instrumen pengumpulan data adalah angket kepada responden dan dokumentasi. Data yang terkumpul sebelumnya dianalisis dilakukan uji prasyarat dengan uji normalitas dan linearitas, uji hipotesisnya menggunakan uji regresi linier sederhana dan MANOVA dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Ada pengaruh negatif yang signifikan antara *game online* terhadap konsentrasi belajar peserta didik MI

Hidayatul Mubtadi'in Sukorame Gandusari Trenggalek dengan dibuktikan dari hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$.(2,811 > 2,048) atau jika $t_{sig} < \alpha$ (0,009 < 0,05) maka H_0 ditolak dan Ha diterima. (2) Ada pengaruh negatif yang signifikan antara *game online* terhadap prestasi belajar peserta didik MI Hidayatul Mubtadi'in Sukorame Gandusari Trenggalek dengan dibuktikan dari hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ (2,693 > 2,048) atau jika $t_{sig} < \alpha$ (0,012 < 0,05) maka H_0 ditolak dan Ha diterima. (3) Ada pengaruh negatif yang signifikan antara *game online* terhadap konsentrasi dan prestasi belajar peserta didik MI Hidayatul Mubtadi'in Sukorame Gandusari Trenggalek dengan dibuktikan pada variabel konsentrasi belajar, nilai Sig 0,002 < 0,05, maka H_0 ditolak dan Ha diterima , dan pada variabel prestasi belajar, diketahui nilai Sig 0,000 < 0,05, maka H_0 ditolak dan Ha diterima.

ABSTRACT

Thesis entitled "The Effect of Online Games on Concentration and Learning Achievement of MI Hidayatul Mubtadi'in Sukorame Gandusari Trenggalek Students" was written by Emi Tarif Triwahyuni, Register Number: 17205153194. Department of Teacher Education Ibtidaiyah Madrasah, Tarbiyah Faculty and Teacher Training (FTIK), State Islamic Institute (IAIN) Tulungagung, 2019, Advisor by Dr. H. Mochamad Arif Faizin, M.Ag. NIP. 197608272005011055

Keywords: Online Game, Learning Concentration, Learning Achievement

The development of increasingly rapid science and technology. We can obtain various technological advances easily, one of which is online game play which is a game tool that is currently a medium of entertainment. For students who often play online games will certainly cause children to become katorsi. His addiction to playing online games will certainly have an impact on him, including concentration and student achievement. Because both concentration and learning achievement are both influenced by intrinsic and extrinsic factors and online gaming is an extrinsic factor towards concentration and learning achievement.

The formulation of the problem is (1) Is there an influence of online games on the concentration of learning MI students Hidayatul Mubtadi'in Sukorame Gandusari Trenggalek? (2) Is there an influence of online games on the learning achievements of MI Hidayatul Mubtadi'in Sukorame Gandusari Trenggalek students? (3) Is there an influence of online games on concentration and learning achievement of MI students Hidayatul Mubtadi'in Sukorame Gandusari Trenggalek? The objectives of this study are (1) To determine the effect of online games on the learning concentration of MI Hidayatul Mubtadi'in Sukorame Gandusari Trenggalek students (2) To determine the effect of online games on the learning achievement of MI Hidayatul Mubtadi'in Sukorame Gandusari Trenggalek students (3) To determine the effect of online games on concentration and learning achievement of MI Hidayatul Mubtadi'in Sukorame Gandusari Trenggalek students.

The type of research used is quantitative correlation. the population of all MI students Hidayatul Mubtadi'in Sukorame Gandusari Trenggalek, the population sample in this study were students of class V and VI, amounting to 30 people. The sampling technique uses a nonprobility sampling type of purposive sampling. The research variables are independent variables and dependent variables, techniques and data collection instruments are questionnaires to respondents and documentation. The previously collected data were analyzed using prerequisite tests with normality and linearity tests, hypothesis testing using simple linear regression test and MANOVA using the help of the SPSS application.

The results showed that (1) There was a significant effect between online games on the learning concentration of MI Hidayatul Mubtadi'in Sukorame Gandusari Trenggalek students with evidenced from the results of tcount > t table

(2,811 > 2,048) or if tsig < α (0,009 < 0,05) then H0 is rejected and Ha is accepted. (2) There is a significant influence between online games on the learning achievement of MI Hidayatul Mubtadi'in Sukorame Gandusari Trenggalek students with evidenced from the results of tcount > ttable (2,693 > 2,048) or if tsig < α (0,012 < 0,05) then H0 is rejected and Ha is accepted. (3) There is a significant influence between online games on concentration and learning achievement of MI Hidayatul Mubtadi'in Sukorame Gandusari Trenggalek students with proven learning concentration variables, Sig 0,002 < 0,05, H0 is rejected and Ha is accepted, and in variables learning achievement, it is known that the Sig value is 0,000 < 0,05, then H0 is rejected and Ha is accepted.

الملخص

أطروحة بعنوان "تأثير الألعاب عبر الإنترنت على التركيز والتعلم في التحصيل العلمي لطلبة مدرسة الإبتدائية هداية المبتدئين سوكورامي ترينجاليك" كتبه : إيمي طريف تريواهوني، الرقم الجامعي: ١٧٢٠٥١٥٣١٩٤ . تعليم المعلم لمدرسة الإبتدائية جامعة الإسلامية الحكومية تولونج أجونج ، ٢٠١٩ ، الذي كان يسترشد به الدكتور مُحَمَّد عارف فائزين الحاج. خطة التنفيذ الوطنية. ١٩٧٦٠٨٢٧٢٠٠٥٠١١٠٥٥

الكلمات المفتاحية: لعبة على الإنترنت ، تركيز التعلم ، تحقيق التعلم

هذا البحث مدفوع بتطوير العلوم والتكنولوجيا السريعة بشكل متزايد. يمكننا الحصول على العديد من التطورات التكنولوجية بسهولة ، أحدها هو الألعاب على الإنترنت والذي يعد أداة ألعاب حاليًا وسيلة للترفيه. للطلاب الذين غالباً ما يلعبون ألعاباً على الإنترنت ، سوف يتسببون بالتأكيد في أن يصبحوا أطفالاً. من المؤكد أن إدمانه على لعب الألعاب عبر الإنترنت سيكون له تأثير عليه ، بما في ذلك التركيز والإنجاز الطلابي. نظرًا لأن كلا من التركيز والإنجاز التعليمي يتأثران بالعوامل الجوهرية والخارجية ، فإن الألعاب عبر الإنترنت تعد عاملاً جوهريًا نحو التركيز والتحصيل التعليمي.

صياغة المشكلة في هذا البحث هو (١) هل هناك تأثير للألعاب عبر الإنترنت على تركيز طلاب مدرسة الإبتدائية هداية المبتدئين سوكورامي ترينجاليك ؟ (٢) هل هناك تأثير للألعاب عبر الإنترنت على إنجازات التعلم التي حققها طلاب مدرسة الإبتدائية هداية المبتدئين سوكورامي ترينجاليك ؟ (٣) هل هناك تأثير للألعاب عبر الإنترنت على التركيز والتحصيل التعليمي لدى طلاب مدرسة الإبتدائية هداية المبتدئين سوكورامي ترينجاليك؟ أهداف هذه الدراسة هي: (١) تحديد تأثير الألعاب عبر الإنترنت على تركيز التعلم لدى طلاب مدرسة الإبتدائية هداية المبتدئين سوكورامي غندساري ترينجاليك (٢) لتحديد تأثير الألعاب عبر الإنترنت على التحصيل الدراسي

لطلاب مدرسة الإبتدائية هداية المبتدئين سوكورامي غندساري ترينجاليك (٣) لتحديد تأثير الألعاب عبر الإنترنت على تركيز وإنجاز التعلم للطلاب مدرسة الإبتدائية هداية المبتدئين سوكورامي غندساري ترينجاليك.

نوع البحث المستخدم هو الارتباط الكمي. السكان من جميع طلاب مدرسة الإبتدائية هداية المبتدئين سوكورامي غندساري ترينجاليك ، كانت عينة السكان في هذه الدراسة من طلاب الصف الخامس والسادس ، وبلغ عددهم ٣٠ شخصًا. يستخدم أسلوب أخذ العينات نوع أخذ العينات لا يوجد احتمال من أخذ العينات هادفة. المتغيرات البحثية هي متغيرات مستقلة والمتغيرات التابعة ، والتقنيات وأدوات جمع البيانات هي استبيانات للمستفتيين والوثائق. وقد تم تحليل البيانات التي تم جمعها سابقا باستخدام اختبارات الشرط المسبق مع اختبارات الحياة الطبيعية والخطية ، واختبار الفرضيات باستخدام اختبار الانحدار الخطي البسيط و MANOVA باستخدام مساعدة من تطبيق SPSS.

أوضحت النتائج أن (١) كان هناك تأثير كبير بين الألعاب عبر الإنترنت على تركيز التعلم لطلبة مدرسة الإبتدائية هداية المبتدئين سوكورامي غندساري ترينجاليك مع الدليل من نتائج جدول tcount> t 2.811> 2.048 أو إذا كان (0.009 <0.05) tsig <α) ثم يتم رفض H0 وقبول ها. (٢) هناك تأثير كبير بين الألعاب عبر الإنترنت على التحصيل الدراسي للطلاب مدرسة الإبتدائية هداية المبتدئين سوكورامي غندساري ترينجاليك مع يتضح من نتائج (tcount> ttable (2.693> 2.048 أو إذا كان tsig <α (0.012 <0.05) فسيتم رفض H0 وها مقبولة. (٣) هناك تأثير كبير بين الألعاب عبر الإنترنت على التركيز والتحصيل التعليمي لطلاب مدرسة الإبتدائية هداية المبتدئين سوكورامي غندساري ترينجاليك الذين لديهم متغيرات تركيز تعلم مثبتة ، 0.05> Sig 0.002، H0 مرفوض ومقبولج Ha ، وفي المتغيرات التحصيل الدراسي ، من المعروف أن قيمة Sig هي 0،000 <0،05 ، ثم يتم رفض H0 ويتم قبول Ha.